

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan dasar-dasar teori penelitian, diantaranya : 1) konsep dasar *gadget* edukatif 2) konsep dasar perkembangan anak 3) Hubungan penggunaan *gadget* edukatif dengan perkembangan anak 4) tabulasi jurnal 5) kerangka teori 6) karangka konsep

2.1 Konsep Dasar *Gadget* Edukatif

2.1.1 Pengertian *Gadget* Edukatif

Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran relatif kecil yang dirancang dengan fungsi khusus dan dilengkapi teknologi modern untuk mempermudah aktivitas manusia. Perangkat ini terus mengalami pembaruan seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga menghadirkan fitur-fitur yang semakin praktis dan inovatif. Contoh *gadget* antara lain smartphone, tablet, laptop dan komputer yang memungkinkan pengguna mengakses informasi, berkomunikasi, serta menjalankan berbagai aplikasi digital. Keberadaan *gadget* kini tidak lagi dianggap sebagai barang langka karena mudah diperoleh dan digunakan dalam berbagai bidang kehidupan seperti pendidikan, sosial, ekonomi, dan komunikasi. Dengan berbagai layanan dan aplikasi yang tersedia, *gadget* berperan sebagai alat pendukung yang membantu manusia menyelesaikan pekerjaan secara lebih efektif dan efisien (Yumarni, 2021).

Gadget edukatif pada anak merupakan perangkat elektronik berbasis teknologi digital yang dirancang atau dimanfaatkan sebagai media

pembelajaran interaktif untuk mendukung proses stimulasi perkembangan anak. Perangkat ini tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang memuat fitur, aplikasi, dan konten pembelajaran seperti pengenalan huruf, angka, warna, bentuk, serta permainan yang melatih daya pikir anak. Pada usia 4–6 tahun, penggunaan *gadget* edukatif yang terarah dan disertai pendampingan orang tua atau guru dapat membantu meningkatkan minat belajar, kreativitas anak. Namun, pemanfaatannya tetap perlu dikontrol agar tidak menimbulkan ketergantungan atau mengganggu perkembangan sosial anak (Mauluddia & Yulindrasari, 2024).

Penggunaan *gadget* edukatif adalah pemanfaatan perangkat digital sebagai media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk menstimulasi perkembangan kognitif dan kreativitas melalui konten yang terarah dan di bawah pengawasan orang dewasa. Penggunaan *gadget* edukatif juga dapat diartikan sebagai pemanfaatan perangkat digital sebagai teman belajar kreatif bagi anak melalui peran aktif dan pendampingan orang tua dalam memilih konten bermanfaat.

2.1.2 Jenis *Gadget* Edukatif pada Anak TK

Jenis-jenis *Gadget* menurut (Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, 2014) :

a. Smartphone

Smartphone adalah alat komunikasi canggih yang tidak hanya digunakan untuk menelepon atau mengirim pesan, tetapi juga dilengkapi dengan berbagai fitur seperti aplikasi, akses internet, media hiburan, serta

teknologi layar sentuh. Kemajuan teknologi membuat smartphone menjadi perangkat serbaguna yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, mulai dari komunikasi, pencarian informasi, hingga aktivitas digital lainnya.

b. Laptop

Laptop adalah komputer pribadi berbentuk portabel yang dirancang agar dapat digunakan secara fleksibel di berbagai tempat. Perangkat ini memiliki fungsi serupa dengan komputer meja, seperti mengolah data, menjalankan program, dan mengakses internet, namun dengan ukuran yang lebih ringkas serta dilengkapi baterai sehingga dapat digunakan tanpa sambungan listrik secara terus-menerus.

c. Tablet

Tablet adalah perangkat elektronik berbasis layar sentuh yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan menjalankan aplikasi secara praktis. Perangkat ini mengutamakan penggunaan layar interaktif sebagai alat input utama, sehingga dapat digunakan untuk membaca, menulis, menggambar, maupun menjalankan berbagai aplikasi digital secara lebih sederhana dan mudah.

Jenis Aplikasi Edukatif dan Non-Edukatif menurut (Fatmayanti, 2024) :

1. Aplikasi *Gadget* Edukatif untuk Anak

Aplikasi edukatif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk mempermudah proses belajar anak secara interaktif dan menyenangkan. Pemanfaatannya tidak hanya sebatas

hiburan, tetapi juga berperan dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan kreativitas anak.

a. Aplikasi Belajar Huruf

Aplikasi belajar huruf adalah media pembelajaran digital yang dirancang untuk membantu anak usia dini mengenal alfabet secara menarik dan interaktif. Aplikasi ini menampilkan huruf dalam bentuk visual 2D maupun 3D serta dilengkapi suara untuk memperjelas pelafalan. Melalui penggunaan smartphone, anak dapat melihat, mendengar, dan berlatih secara langsung. Penyajian yang memadukan visual dan audio ini bertujuan meningkatkan minat belajar serta mendukung kesiapan membaca pada anak usia 4–6 tahun (N. Aulia et al., 2022).

b. Aplikasi Berhitung

Menurut (Feronika Worembay et al., 2025) aplikasi berhitung merupakan media pembelajaran digital yang dirancang untuk membantu anak usia 4–6 tahun memahami konsep dasar matematika secara interaktif dan menyenangkan. Salah satu bentuknya adalah penggunaan platform Wordwall yang menyediakan berbagai aktivitas seperti permainan mencocokkan angka, kuis berhitung, serta latihan menghitung objek secara visual. Melalui fitur permainan yang menarik, anak dapat belajar mengenal angka 1–10, mencocokkan simbol angka dengan jumlah benda, serta menyelesaikan operasi penjumlahan sederhana.

c. Aplikasi kreativitas (menggambar, mewarnai, musik)

Digunakan untuk mengasah imajinasi dan kreativitas anak melalui aktivitas seni seperti menggambar atau bermain musik.

d. Permainan Edukatif Interaktif

Menurut Sukmawaty (2017) permainan edukatif interaktif bagi anak merupakan sarana digital berbentuk aplikasi yang memadukan unsur bermain dengan konten pembelajaran, seperti permainan pengenalan huruf melalui suara dan visual pada platform Android, yang memungkinkan anak usia TK (4-6 tahun) berinteraksi secara aktif untuk meningkatkan daya ingat, pengucapan tepat, dan respons kognitif melalui umpan balik langsung dari sistem. Media ini menggantikan alat tradisional seperti kartu atau menyusun balok, sehingga anak lebih cepat menangkap informasi lingkungan belajar dan mengembangkan kemampuan kognitif dasar seperti hafalan visual serta pemrosesan auditori (Sukmawaty et al., 2017).

e. Video Edukasi

Menurut Dini (2025) video edukasi merupakan media pembelajaran berbasis digital yang menyajikan materi dalam bentuk audio-visual sehingga anak dapat belajar melalui kombinasi gambar, suara, animasi, dan gerakan. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini berbasis Android, media ini dirancang dengan tampilan yang menarik, warna cerah, serta navigasi sederhana agar sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penyajian materi melalui unsur

multimedia seperti animasi dan suara pelafalan membantu anak memahami konsep secara lebih konkret dan menyenangkan dibandingkan metode konvensional yang hanya menggunakan buku atau papan tulis (Dini et al., 2025).

2. Pengertian Aplikasi Non-Edukatif

Aplikasi non-edukatif adalah jenis aplikasi pada *gadget* yang digunakan terutama untuk hiburan dan tidak dirancang untuk menunjang proses belajar anak. Aplikasi ini biasanya lebih menekankan kesenangan, relaksasi, atau interaksi sosial tanpa memberikan kontribusi langsung terhadap perkembangan kognitif maupun akademik anak.

Jenis-Jenis Aplikasi Non-Edukatif pada Anak :

a. *Game* hiburan (non-pembelajaran)

Permainan digital yang hanya berorientasi pada kesenangan, seperti *game* aksi, balapan, atau petualangan tanpa unsur edukasi. *Game* ini sering membuat anak fokus pada kemenangan, bukan pembelajaran.

b. Media social

Aplikasi seperti platform berbagi foto, video, dan pesan yang digunakan untuk berinteraksi secara online. Penggunaan pada anak dapat mengganggu perkembangan sosial jika tidak diawasi.

c. Aplikasi video hiburan

Platform yang menyediakan konten video seperti vlog, prank, atau hiburan lainnya yang tidak mengandung nilai pendidikan.

d. Aplikasi musik dan audio hiburan

Aplikasi untuk mendengarkan lagu atau audio yang hanya bersifat hiburan tanpa unsur pembelajaran

e. Aplikasi editing hiburan

Seperti edit foto/video untuk kesenangan semata tanpa tujuan pengembangan keterampilan tertentu.

f. Aplikasi *game* online multiplayer

Permainan yang melibatkan banyak pemain secara online, yang dapat membuat anak kecanduan dan menghabiskan waktu berlebihan.

2.1.3 Manfaat Positif Penggunaan *Gadget* Edukatif

Menurut Batubara et al. (2023), pemanfaatan *gadget* pada anak usia taman kanak-kanak dapat memberikan manfaat positif apabila digunakan secara tepat dan disertai pengawasan dari orang tua, diantaranya:

1. Meningkatkan Kemampuan Kognitif

Penggunaan *gadget* yang secara tepat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikirnya, seperti memahami informasi, mengingat, serta menyelesaikan masalah sederhana. Aplikasi pembelajaran yang tersedia pada perangkat digital mampu memberikan stimulasi yang mendukung perkembangan intelektual anak usia dini.

2. Mengembangkan Literasi Digital

Penggunaan *gadget* memperkenalkan anak pada teknologi sejak dini sehingga mereka terbiasa mengakses dan memanfaatkan informasi secara digital. Kondisi ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam

menggunakan teknologi serta mendukung kesiapan mereka menghadapi era digital untuk tujuan pembelajaran.

3. Melatih Motorik Halus

Aktivitas seperti mengetuk, menggeser, dan menyentuh layar pada *gadget* dapat melatih koordinasi jari dan tangan anak. Gerakan tersebut berkontribusi terhadap perkembangan motorik halus apabila dilakukan dalam batas yang wajar dan tetap dalam pengawasan orang tua.

4. Mengasah Kreativitas dan Kecerdasan

Keberadaan aplikasi menggambar, mewarnai, serta menulis pada *gadget* dapat membantu anak mengekspresikan ide dan imajinasinya. Media digital tersebut juga dapat menjadi sarana untuk merangsang daya pikir serta kreativitas anak melalui aktivitas yang bersifat edukatif dan menyenangkan.

5. Mempermudah Akses Sumber Belajar

Melalui koneksi internet, *gadget* memungkinkan anak memperoleh berbagai sumber belajar tambahan di luar buku cetak. Informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan audio dapat membantu anak memahami materi secara lebih konkret dan menarik.

6. Menambah Wawasan Melalui Media Informasi

Akses terhadap berbagai platform informasi dan media sosial yang bersifat edukatif dapat memperluas pengetahuan anak. Selama konten yang diakses sesuai dengan usia dan dalam pengawasan orang tua, media

tersebut dapat menjadi sarana tambahan dalam memperkaya pemahaman anak terhadap lingkungan sekitarnya (Batubara et al., 2023).

2.1.4 Dampak Penggunaan *Gadget* Secara Berlebihan

Menurut Novianti & Garzia (2020), penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol pada anak usia dini dapat memberikan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan anak, diantaranya :

1. Keterlambatan Perkembangan Bicara

Paparan layar yang berlebihan dapat mengurangi intensitas interaksi langsung antara anak dan orang tua atau lingkungan sekitar. Minimnya komunikasi dua arah berpotensi menghambat stimulasi bahasa sehingga meningkatkan risiko keterlambatan berbicara pada anak usia dini.

2. Ketergantungan dan Perilaku Mengamuk

Anak yang terbiasa menggunakan *gadget* dalam durasi lama cenderung menunjukkan reaksi emosional berlebihan ketika perangkat tersebut tidak diberikan. Hasil penelitian menunjukkan sebagian anak mengalami tantrum atau mengamuk saat tidak diperbolehkan menggunakan *gadget*, yang menandakan adanya ketergantungan.

3. Gangguan Konsentrasi

Anak yang terlalu sering terpapar penggunaan *gadget* dapat beresiko mengalami penurunan daya konsentrasi. Ketergantungan terhadap stimulasi visual cepat dari layar membuat anak lebih sulit

berkonsentrasi dalam aktivitas belajar yang membutuhkan perhatian lebih lama.

4. Masalah Emosional dan Perilaku

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat memengaruhi kestabilan emosi anak. Beberapa anak menunjukkan perilaku mudah marah, kurang sabar, dan sulit mengendalikan emosi akibat kebiasaan penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol.

5. Gangguan Tidur

Paparan layar sebelum waktu istirahat dapat mengganggu pola tidur anak. Anak menjadi lebih sulit tidur atau mengalami penurunan kualitas tidur karena stimulasi cahaya dan aktivitas digital yang berlebihan.

6. Dampak pada Perkembangan Sosial

Anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial serta menurunkan kepekaan terhadap lingkungan dan teman sebaya (Novianti & Garzia, 2020).

2.1.5 Batasan Durasi *Screen time* Menurut Rekomendasi Kesehatan

Mengacu pada hasil rekomendasi dalam Prosiding Simposium Nasional Ikatan Dokter Anak Indonesia (IDAI) tahun 2020, pembatasan *screen time* harus mempertimbangkan usia anak serta keseimbangan antara aktivitas fisik, waktu istirahat, dan stimulasi perkembangan.

1. Durasi Penggunaan *Gadget* Berdasarkan Usia

- a. Anak yang berusia kurang dari 2 tahun : tidak disarankan untuk terpapar layar secara rutin, kecuali untuk komunikasi interaktif seperti video call dengan didampingi oleh orang tua.
- b. Pada rentang usia 2 sampai 5 tahun : penggunaan perangkat digital dianjurkan tidak lebih dari satu jam per hari, dengan memastikan konten yang ditonton bersifat edukatif dan sesuai tahap usia.
- c. Anak usia sekolah : penggunaan layar perlu dikontrol dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, serta tetap diimbangi dengan aktivitas fisik dan waktu tidur yang cukup.

Penggunaan *screen time* yang berlebihan tanpa pengawasan dapat mengurangi kesempatan anak dalam melakukan aktivitas penting lainnya, seperti bermain secara aktif, berinteraksi langsung dengan keluarga, serta memperoleh waktu istirahat yang cukup. Oleh karena itu, durasi penggunaan *gadget* perlu diatur sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. (Fatimatuzahra, Balq, perdana, 2020).

2. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Intensitas penggunaan *gadget* menurut (Alawiyah et al., 2022) menunjukkan seberapa sering anak menggunakan perangkat digital dalam satu hari. Penggunaan *gadget* pada anak perlu memiliki batasan agar tidak menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan maupun perkembangan anak. Berdasarkan frekuensi dan lama pemakaian, intensitas penggunaan *gadget* dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Kategori Rendah : Durasi penggunaan sekitar 5–30 menit per hari dan frekuensi maksimal 1–2 kali per hari. Biasanya digunakan pada waktu senggang, seperti setelah pulang sekolah atau selesai belajar. Pada kategori ini, penggunaan *gadget* masih tergolong wajar dan relatif terkendali karena tidak mengganggu aktivitas utama anak.
- b. Kategori Sedang : Durasi penggunaan sekitar 30–60 menit dalam satu kali pemakaian dan frekuensi sekitar 2–3 kali per hari. Penggunaan pada tingkat ini mulai memerlukan pengawasan lebih intensif karena berpotensi berkembang menjadi kebiasaan yang berlebihan apabila tidak dikontrol.
- c. Kategori Tinggi : Penggunaan *gadget* lebih dari 60 menit tanpa jeda, bahkan dapat mencapai 75–120 menit per sesi dengan frekuensi lebih dari tiga kali sehari. Pola ini tergolong intens dan berisiko menimbulkan dampak negatif bila berlangsung terus-menerus. Semakin sering dan lama anak terpapar layar, semakin besar kemungkinan muncul gangguan kesehatan, terutama pada mata. Paparan berkepanjangan dapat menyebabkan mata lelah dan menurunkan ketajaman penglihatan, karena kondisi mata anak masih berkembang dan lebih sensitif terhadap cahaya layar (Alawiyah et al., 2022).

2.1.6 Cara Menggunakan *Gadget* Dengan Benar

Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menggunakan *gadget* dengan benar menurut (Friskawaty et al., 2023), pada anak antara lain sebagai berikut:

1. Membatasi durasi penggunaan *gadget*

Anak sebaiknya tidak menggunakan *gadget* dalam waktu yang terlalu lama. Pengaturan durasi ini penting supaya anak tetap memiliki waktu untuk melakukan kegiatan lainnya, seperti bermain, belajar, serta berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Kategori penggunaan *gadget* edukatif ditentukan sebagai berikut:

- a) ≤ 30 menit/hari : penggunaan *gadget* edukatif normal
- b) 30-60 menit/hari : penggunaan *gadget* edukatif sedang
- c) > 60 menit/hari : penggunaan *gadget* edukatif tinggi

2. Melakukan pendampingan saat anak menggunakan *gadget*

Peran orang tua sangat dibutuhkan ketika anak menggunakan perangkat digital. Dengan pendampingan, orang tua dapat memastikan penggunaan *gadget* tetap sesuai serta membantu anak memilih konten yang tepat berdasarkan usia dan tahap perkembangannya.

3. Memilih konten yang bersifat edukatif

Gadget sebaiknya digunakan untuk mengakses aplikasi atau media yang memiliki nilai pembelajaran, seperti video edukasi, permainan edukatif, atau aplikasi belajar yang dapat merangsang kemampuan berpikir dan kreativitas anak.

4. Menyeimbangkan penggunaan *gadget* dengan aktivitas lain

Anak perlu tetap melakukan kegiatan lain seperti bermain dengan teman sebaya, berolahraga, serta melakukan aktivitas kreatif. Keseimbangan antara penggunaan *gadget* dan aktivitas lainnya penting untuk mendukung perkembangan fisik maupun sosial anak.

5. Memberikan contoh penggunaan teknologi yang baik

Anak biasanya meniru perilaku orang dewasa di sekitarnya. Oleh sebab itu, orang tua dan guru perlu menunjukkan kebiasaan yang baik dan bijak dalam menggunakan *gadget* agar dapat menjadi contoh positif bagi anak.

6. Menetapkan aturan penggunaan *gadget* di rumah

Orang tua dapat membuat aturan mengenai waktu, tempat, dan tujuan penggunaan *gadget* sehingga anak tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan. Aturan yang jelas akan membantu anak memahami batasan penggunaan teknologi sejak dini.

2.2 Konsep Perkembangan Anak

2.2.1 Pengertian Perkembangan Anak

Perkembangan anak merupakan proses perubahan yang terjadi secara bertahap, teratur, dan berkelanjutan sejak masa awal kehidupan menuju tingkat kematangan yang lebih tinggi. Proses ini mencakup berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, sosial, emosional, dan bahasa. Perkembangan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ukuran tubuh, tetapi lebih menekankan pada peningkatan kualitas fungsi mental dan kemampuan berpikir sebagai

hasil interaksi antara pertumbuhan biologis, kematangan, serta pengalaman belajar (Beata Palamin et al., 2021).

Perkembangan anak berlangsung secara dinamis dan dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Anak secara aktif mengeksplorasi lingkungan melalui aktivitas seperti bermain, mengamati, mencoba, serta berinteraksi dengan orang lain. Kegiatan tersebut membantu anak memperoleh pengalaman baru yang mendukung perkembangan kemampuan berpikir, bahasa, emosi, serta keterampilan sosialnya. Oleh karena itu, masa usia dini menjadi tahap yang sangat penting untuk memberikan stimulasi yang sesuai agar potensi anak dapat berkembang secara optimal sebagai dasar bagi perkembangan selanjutnya (Syafuddin et al., 2016).

Perkembangan anak adalah kualitas fungsi mental, kemampuan berpikir, dan keterampilan sosial-emosional anak melalui interaksi biologis dan pengalaman belajar.

2.2.2 Tahapan Perkembangan Taman Kanak-Kanak (Usia 4–6 Tahun)

Menurut (Beata Palamin et al., 2021), rentang usia 4–6 tahun merupakan fase akhir masa kanak-kanak awal yang berperan penting sebagai landasan kesiapan anak memasuki pendidikan dasar. Pada tahap ini, perkembangan anak terjadi secara menyeluruh pada berbagai aspek, meliputi fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta moral dan nilai. Setiap aspek berkembang sesuai kematangan fungsi tubuh dan rangsangan lingkungan yang diterima anak. Berikut penjelasan per aspek secara rinci:

1. Perkembangan Fisik dan Motorik

Pada rentang usia 4–6 tahun, kemampuan koordinasi gerak anak semakin baik dan stabil. Perkembangan otot-otot besar berkembang sehingga anak mampu berlari dengan seimbang, melompat menggunakan satu atau dua kaki, memanjat, serta mengikuti permainan yang melibatkan gerakan tubuh. Di sisi lain, kemampuan motorik halus juga mengalami kemajuan signifikan. Anak mulai terampil memegang alat tulis dengan kontrol yang lebih baik, menggambar bentuk sederhana, menggunting mengikuti garis, serta menyusun benda berukuran kecil. Perkembangan ini menunjukkan integrasi antara sistem saraf dan otot yang semakin matang.

2. Perkembangan Kognitif

Pada usia 4–6 tahun, kemampuan berpikir anak mengalami perkembangan yang cukup cepat. Anak mulai memahami konsep dasar seperti warna, bentuk, ukuran, serta jumlah sederhana. Mereka mampu menyebutkan urutan angka, menghitung benda dalam jumlah kecil, serta mengenali pola. Proses berpikir masih bersifat konkret, artinya anak memahami sesuatu berdasarkan apa yang dapat dilihat dan dialami secara langsung. Selain itu, rasa ingin tahu meningkat sehingga anak aktif bertanya, mencoba hal baru, dan mengeksplorasi lingkungan sebagai bagian dari proses belajar.

3. Perkembangan Bahasa

Pada tahap ini, kemampuan berbahasa anak semakin kompleks. Kosakata bertambah secara signifikan dan anak mampu menyusun kalimat lebih panjang dan jelas. Mereka dapat menceritakan pengalaman sederhana, memahami instruksi yang terdiri dari beberapa langkah, serta mengekspresikan pendapat atau keinginan dengan lebih terstruktur. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan proses berpikir dan membangun interaksi sosial.

4. Perkembangan Sosial

Anak usia 4–6 tahun mulai menunjukkan minat yang lebih besar terhadap teman sebaya. Mereka belajar berbagi, bekerja sama, serta mengikuti aturan dalam permainan kelompok. Meskipun masih cenderung melihat sesuatu dari sudut pandang sendiri, anak mulai memahami keberadaan dan perasaan orang lain. Interaksi sosial pada tahap ini membantu anak membentuk keterampilan beradaptasi, membangun persahabatan, serta mengenal norma yang berlaku di lingkungan sekitar.

5. Perkembangan Emosional

Secara emosional, anak mulai belajar mengenali dan mengelola perasaan seperti senang, marah, takut, atau kecewa. Walaupun pengendalian diri belum sepenuhnya stabil, anak sudah mulai memahami bahwa tidak semua keinginan dapat terpenuhi.

secara langsung. Mereka perlahan belajar menunda keinginan, meminta bantuan saat kesulitan, dan menunjukkan empati sederhana kepada orang lain. Pengalaman emosional yang positif pada tahap ini sangat berpengaruh terhadap pembentukan kepercayaan diri dan kestabilan sikap di masa berikutnya.

6. Perkembangan Moral dan Nilai

Pada usia ini, anak mulai memahami konsep benar dan salah melalui arahan serta contoh dari orang dewasa. Awalnya, perilaku baik dilakukan karena adanya pengawasan atau aturan, namun secara bertahap anak mulai menunjukkan kesadaran internal terhadap norma. Penanaman nilai melalui pembiasaan, keteladanan, dan pengalaman sehari-hari menjadi fondasi penting dalam pembentukan karakter.

2.2.3 Karakteristik Anak (Usia 4–6 Tahun)

Menurut (Kuku et al., 2025), anak usia dini memiliki ciri khas perkembangan yang berbeda dari kelompok usia lainnya karena berada pada fase pertumbuhan yang sangat pesat dan responsif terhadap stimulasi lingkungan. Karakteristik tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Memiliki Rasa Ingin Tahu yang Tinggi

Anak usia dini menunjukkan dorongan eksplorasi yang sangat kuat terhadap lingkungan di sekitarnya. Mereka gemar mengajukan pertanyaan, mencoba hal baru, serta mengamati berbagai benda atau peristiwa yang menarik perhatian.

Keingintahuan ini muncul secara alami dan menjadi dasar utama proses belajar. Melalui aktivitas seperti menyentuh, membongkar, memperhatikan, dan meneliti sesuatu, anak berusaha membangun pemahaman tentang dunia yang ditemuinya setiap hari.

2. Daya Imajinasi Berkembang Pesat

Kemampuan berimajinasi pada anak usia dini tumbuh dengan sangat cepat. Hal ini terlihat saat mereka melakukan permainan simbolik, misalnya berpura-pura menjadi profesi tertentu atau menciptakan cerita sesuai khayalannya. Imajinasi membantu anak memahami konsep yang belum dapat dijelaskan secara logis. Selain itu, aktivitas imajinatif berfungsi sebagai media untuk mengekspresikan emosi, mengolah pengalaman, serta mengembangkan kreativitas dan cara berpikir yang fleksibel.

3. Belajar Melalui Pengalaman Langsung

Anak pada tahap ini lebih mudah memahami sesuatu melalui aktivitas nyata dibandingkan penjelasan yang bersifat abstrak. Mereka membutuhkan benda konkret, demonstrasi langsung, dan keterlibatan pancaindra dalam proses belajar. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang melibatkan praktik, bermain, dan eksplorasi aktif akan lebih efektif dalam membantu anak membangun pemahaman.

4. Ketergantungan pada Orang Dewasa

Pada masa usia dini, anak masih memerlukan bimbingan dari orang tua atau guru dalam mengatur perilaku, memahami aturan, dan mengelola perasaan. Peran orang dewasa sangat penting sebagai teladan dalam pembentukan sikap dan nilai. Respons yang konsisten serta dukungan emosional yang positif akan membantu anak berkembang secara sosial dan emosional dengan lebih optimal.

5. Perkembangan Moral yang Masih Awal

Pemahaman mengenai benar dan salah mulai tumbuh pada tahap ini, meskipun masih sederhana. Anak biasanya menilai suatu tindakan berdasarkan konsekuensi yang diterima atau reaksi dari orang dewasa. Perasaan bangga ketika berbuat baik dan rasa tidak nyaman saat melakukan kesalahan menjadi tanda awal pembentukan nilai moral.

6. Rentang Konsentrasi yang Terbatas

Anak usia dini cenderung mudah tertarik pada hal baru, tetapi juga cepat kehilangan fokus. Perhatian mereka belum stabil dalam jangka waktu lama. Oleh sebab itu, kegiatan belajar perlu dirancang secara variatif, menyenangkan, dan tidak monoton agar anak tetap terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

7. Berpikir dari Sudut Pandang Sendiri (*Egosentris*)

Pada tahap perkembangan ini, anak masih melihat segala sesuatu berdasarkan perspektif pribadinya. Mereka belum

sepenuhnya mampu memahami bahwa orang lain bisa memiliki pikiran maupun perasaan yang berbeda. Sikap ini merupakan bagian alami dari perkembangan kognitif dan akan berkurang seiring bertambahnya usia serta pengalaman sosial.

2.2.4 Faktor yang Memengaruhi Perkembangan Anak

Perkembangan anak usia taman kanak-kanak, khususnya dalam aspek kognitif, dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Secara umum, faktor tersebut dapat dibedakan menjadi faktor internal (bawaan) dan faktor eksternal (lingkungan). Kedua faktor ini berperan bersama dalam menentukan optimal atau tidaknya perkembangan kemampuan berpikir anak.

1. Faktor Internal

a. Faktor Genetik (Hereditas)

Faktor genetik merupakan unsur bawaan yang diwariskan oleh orang tua kepada anak sejak terjadinya pembuahan. Hereditas mencakup keseluruhan potensi biologis dan psikologis yang dibawa individu sejak awal kehidupannya melalui mekanisme gen. Potensi tersebut meliputi karakteristik fisik seperti tinggi badan, warna kulit, serta kecenderungan tertentu dalam aspek intelektual dan temperamen. Secara biologis, sifat-sifat yang dimiliki anak berasal dari kombinasi gen kedua orang tuanya. Kecenderungan untuk memiliki tingkat kecerdasan tertentu, kemampuan belajar, maupun karakter dasar dapat diturunkan melalui garis keturunan.

b. Faktor Kesehatan

Kondisi kesehatan fisik memiliki pengaruh langsung terhadap kualitas perkembangan anak. Asupan gizi yang memadai, pola tidur yang cukup, serta kesehatan organ tubuh berperan penting dalam menunjang fungsi otak dan sistem saraf. Anak yang mengalami gangguan kesehatan atau kekurangan nutrisi cenderung menunjukkan hambatan dalam konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan belajar. Oleh karena itu, pemenuhan kebutuhan fisiologis menjadi prasyarat penting bagi perkembangan kognitif yang optimal.

c. Jenis Kelamin

Perbedaan jenis kelamin juga dapat memengaruhi pola perkembangan anak, terutama dalam aspek sosial dan kognitif tertentu. Secara umum, beberapa penelitian menunjukkan adanya variasi dalam gaya belajar, perkembangan bahasa, maupun aktivitas motorik antara anak laki-laki dan perempuan. Meskipun demikian, perbedaan ini lebih bersifat kecenderungan umum dan tetap dipengaruhi oleh faktor lingkungan serta pengalaman belajar yang diperoleh anak.

2. Faktor Eksternal

Faktor lingkungan mencakup berbagai kondisi eksternal yang berada di luar diri anak dan dapat memengaruhi proses pertumbuhan serta perkembangannya. Pada masa usia taman kanak-kanak,

lingkungan memiliki peranan yang sangat penting dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak. Lingkungan dapat dibedakan menjadi beberapa bagian berikut:

1. Lingkungan Keluarga

Keluarga adalah lingkungan pertama dan utama bagi anak. Pola asuh, komunikasi, perhatian, serta kualitas interaksi antara orang tua dan anak sangat menentukan perkembangan kemampuan berpikirnya. Anak yang tumbuh dalam keluarga yang memberikan stimulasi positif, seperti membacakan cerita, berdiskusi, atau menyediakan media belajar yang sesuai, cenderung menunjukkan perkembangan kognitif yang lebih baik. Sebaliknya, kurangnya perhatian dan stimulasi dapat menghambat potensi yang dimiliki anak.

2. Lingkungan Sekolah

Sekolah, khususnya pendidikan taman kanak-kanak, berperan dalam memberikan dasar perkembangan melalui kegiatan yang terstruktur dan terarah. Di lingkungan sekolah, anak memperoleh pengalaman belajar yang merangsang aspek kognitif seperti mengenal angka, huruf, warna, bentuk, serta kemampuan memecahkan masalah sederhana. Metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis bermain sangat membantu meningkatkan kemampuan berpikir anak.

3. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan sosial yang lebih luas juga turut memengaruhi perkembangan anak. Interaksi dengan teman sebaya, norma budaya, serta kebiasaan yang berlaku di masyarakat membentuk pola berpikir dan cara anak memahami lingkungan. Lingkungan yang aman, suportif, dan kaya stimulasi akan mendukung perkembangan yang optimal.

4. Pendidikan

Lingkungan pendidikan, terutama pada jenjang taman kanak-kanak, berperan sebagai wadah dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, meliputi kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta motorik. Pelaksanaan pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir logis, keterampilan dalam memecahkan masalah, serta kesiapan anak dalam menghadapi pendidikan selanjutnya (Kusdiana & Safrizal, 2024).

5. Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan salah satu faktor eksternal yang turut memengaruhi perkembangan anak, khususnya pada aspek sosial-emosional dan kemampuan komunikasi.

Berdasarkan Standar Diagnosis Keperawatan Indonesia (SDKI), interaksi sosial termasuk dalam kategori relasional dengan subkategori interaksi sosial, yang salah satu diagnosisnya adalah gangguan interaksi sosial (D.0118), yaitu kondisi kuantitas dan/atau kualitas hubungan sosial yang kurang atau berlebih (PPNI, 2017).

Anak yang mengalami gangguan interaksi sosial umumnya menunjukkan tanda dan gejala berupa perasaan tidak nyaman dengan situasi sosial, kesulitan menerima atau mengungkapkan perasaan, kurang responsif atau tertarik pada orang lain, serta rendahnya minat untuk melakukan kontak emosi dan fisik dengan orang di sekitarnya. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain hambatan perkembangan atau maturasi, ketiadaan orang terdekat, disfungsi sistem keluarga, hubungan orang tua-anak yang tidak memuaskan, model peran yang negatif, ketidakteraturan lingkungan, serta perilaku menentang atau agresif (PPNI, 2017).

Sebaliknya, interaksi sosial dikatakan meningkat apabila anak menunjukkan rasa nyaman dalam situasi sosial, mampu mengomunikasikan perasaannya, responsif terhadap orang lain, serta memiliki minat melakukan kontak emosi dan fisik dengan lingkungannya (PPNI, 2019). Melalui

interaksi sosial yang cukup, seperti bermain bersama teman sebaya, berkomunikasi dengan anggota keluarga, maupun terlibat dalam kegiatan kelompok, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, mengelola emosi, serta memahami norma dan nilai yang berlaku di lingkungannya sehingga perkembangannya dapat berlangsung secara optimal.

2.2.5 Alat Ukur Perkembangan Anak

Alat Ukur Perkembangan Anak Prasekolah Usia 4–6 Tahun menurut (Jomima Batlajery et al., 2021) dapat dilakukan menggunakan Kuesioner Pra-Skrining Perkembangan (KPSP). KPSP merupakan salah satu alat yang digunakan untuk melakukan deteksi atau penilaian awal terhadap tingkat perkembangan anak. Instrumen ini berbentuk daftar pertanyaan sederhana yang ditujukan kepada orang tua atau pengasuh untuk mengetahui apakah kemampuan perkembangan anak telah sesuai dengan tahapan usianya. KPSP digunakan sebagai alat skrining awal untuk memantau perkembangan anak mulai usia 3 bulan hingga 72 bulan (6 tahun).

Pada setiap kelompok usia terdapat sekitar 10 pertanyaan yang berkaitan dengan kemampuan perkembangan anak, seperti kemampuan gerak, bahasa, serta interaksi sosial. Jawaban yang diberikan oleh orang tua akan membantu tenaga kesehatan atau pendidik dalam menilai apakah perkembangan anak berjalan normal atau terdapat kemungkinan keterlambatan perkembangan.

1. Tujuan Penggunaan KPSP

Penggunaan KPSP bertujuan untuk melakukan deteksi dini terhadap perkembangan anak sehingga dapat diketahui apakah perkembangan yang dialami anak berada pada kondisi normal atau terdapat indikasi penyimpangan. Dengan adanya skrining ini, tenaga kesehatan maupun pendidik dapat segera melakukan pemantauan atau tindakan yang diperlukan apabila ditemukan adanya keterlambatan perkembangan.

2. Alat atau Instrumen yang Digunakan

Pelaksanaan skrining perkembangan menggunakan KPSP memerlukan beberapa alat bantu, yaitu:

- a. Formulir KPSP sesuai kelompok usia anak yang berisi sekitar 9–10 pertanyaan yang berkaitan dengan capaian perkembangan anak. Instrumen ini digunakan untuk menilai anak dalam rentang usia 3 sampai 72 bulan.
- b. Alat bantu pemeriksaan meliputi berbagai benda sederhana, seperti pensil, kertas, bola kecil seukuran bola tenis, mainan berbunyi (kerincingan), kubus kecil dengan ukuran sisi sekitar 2,5 cm, serta benda kecil lainnya seperti kismis atau potongan biskuit. Perlengkapan tersebut dimanfaatkan untuk membantu mengevaluasi kemampuan motorik serta koordinasi anak.

3. Cara Penggunaan KPSP

Pelaksanaan pemeriksaan perkembangan menggunakan KPSP dilakukan dengan beberapa langkah berikut:

- a. Anak harus hadir saat proses pemeriksaan berlangsung.
- b. Penilai terlebih dahulu menentukan usia anak secara tepat dengan menanyakan tanggal lahir anak.
- c. Setelah usia anak diketahui, formulir KPSP yang sesuai dengan kelompok usia anak dipilih.
- d. Pertanyaan pada KPSP terdiri dari dua bentuk, yaitu pertanyaan yang dijawab oleh orang tua atau pengasuh serta instruksi kegiatan yang harus dilakukan oleh anak
- e. Orang tua atau pengasuh terlebih dahulu diberikan penjelasan agar memahami isi setiap pertanyaan dengan jelas sebelum memberikan jawaban.
- f. Setiap pertanyaan disampaikan secara berurutan dan hanya memiliki dua pilihan jawaban, yaitu “ya” atau “tidak”.
- g. Seluruh jawaban kemudian dicatat pada lembar KPSP untuk dianalisis lebih lanjut.

4. Interpretasi Hasil Pemeriksaan

Hasil penilaian KPSP diperoleh dengan menghitung jumlah jawaban “ya” dari seluruh pertanyaan.

- a. Jika jumlah jawaban “ya” sebanyak 9–10, maka perkembangan anak dinilai sesuai dengan tahap perkembangan usianya.

- b. Jika jumlah jawaban “ya” sebanyak 7–8, maka perkembangan anak diragukan sehingga memerlukan pemantauan ulang.
- c. Apabila jumlah jawaban “ya” yang diperoleh hanya 6 atau kurang, hal tersebut mengindikasikan adanya kemungkinan gangguan atau penyimpangan perkembangan, sehingga anak disarankan untuk menjalani pemeriksaan lanjutan. lebih.

2.3 Hubungan Penggunaan *Gadget* Edukatif dengan Perkembangan Anak

Menurut Hasibuan (2025), *gadget* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu merangsang perkembangan anak usia dini apabila digunakan dengan pendekatan yang tepat. Aplikasi edukatif yang terdapat pada *gadget* memungkinkan anak belajar melalui pengalaman multisensorik yang melibatkan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif. Proses belajar yang bersifat interaktif tersebut dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran serta membantu anak memahami konsep-konsep dasar seperti huruf, angka, warna, dan bentuk. Oleh karena itu, penggunaan *gadget* edukatif dapat menjadi salah satu sarana yang efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak usia dini apabila digunakan secara terarah dan disertai pendampingan dari guru maupun orang tua (Hasibuan et al., 2025).

Gadget yang digunakan untuk mengakses konten edukatif seperti video pembelajaran atau aplikasi pendidikan dapat menjadi salah satu media stimulasi bagi anak. Media digital tersebut mampu membantu anak memperoleh pengetahuan baru, melatih kemampuan berpikir, serta

memperkaya pengalaman belajar melalui tampilan audio dan visual yang menarik. Namun demikian, penggunaan *gadget* tetap memerlukan pengawasan dari orang tua agar anak tidak menggunakan perangkat tersebut secara berlebihan yang dapat mengganggu aktivitas bermain dan interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.

Hasil penelitian Sulastrri dan Sri Hesthi Sonyo Rini (2022) tentang keterkaitan antara jenis aplikasi *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah di Kecamatan Weleri, Kabupaten Kendal, menunjukkan bahwa mayoritas anak lebih sering menggunakan aplikasi YouTube ketika bermain *gadget*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas anak yang menggunakan aplikasi tersebut memiliki perkembangan yang sesuai dengan tahap usianya. Analisis statistik menggunakan uji *Fisher Exact Test* memperoleh nilai *p* value sebesar 0,002 ($p < 0,05$) yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara jenis aplikasi *gadget* dengan perkembangan anak prasekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak terhadap proses perkembangan anak, sehingga orang tua perlu melakukan pendampingan serta membatasi waktu penggunaan *gadget* agar manfaatnya dapat mendukung proses perkembangan anak secara optimal (Sulastrri & Rin, 2022).

2.4 Jurnal Relevan

Tabel 2. 1 Jurnal Relevan

NO	PENULIS	JUDUL	ALAT	METODE	HASIL
1.	Sulastri & Sri Hesthi Sonyo Rini (Sulastri & Rin, 2022)	Hubungan Jenis Aplikasi <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Kecamatan Weleri KPSP	KPSP (Kuesioner Pra Skrining Perkembangan) dan kuesioner penggunaan <i>gadget</i>	Penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif korelasi, pendekatan cross sectional, teknik sampling simple random sampling dengan 31 responden	Mayoritas anak menggunakan aplikasi YouTube (80,6%) dan sebagian besar memiliki perkembangan sesuai (77,4%). Analisis <i>Fisher Exact Test</i> menunjukkan p value = 0,002 ($p < 0,05$) sehingga terdapat hubungan antara jenis aplikasi <i>gadget</i> dengan perkembangan anak prasekolah di Kecamatan Weleri Kabupaten Kendal.
2.	Aulia Istihana Aprianingrum, Kiswati, Riza Umami (Aprianingrum et al., 2023).	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Perkembangan Anak Prasekolah Usia 5–6 Tahun di TK Dharma Wanita I Tempurejo	DDST (<i>Denver Developmental Screening Test</i>) dan kuesioner penggunaan <i>gadget</i>	Penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif korelasi dan pendekatan cross sectional, sampel 33 anak usia 5–6 tahun dengan teknik <i>purposive sampling</i> , analisis menggunakan uji Rank Spearman	Sebagian besar anak menggunakan <i>gadget</i> dengan intensitas sedang (39,4%) dan perkembangan normal (81,8%). Hasil analisis menunjukkan p value = 0,001 ($p < 0,05$) sehingga terdapat hubungan antara penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan anak prasekolah usia 5–6 tahun.

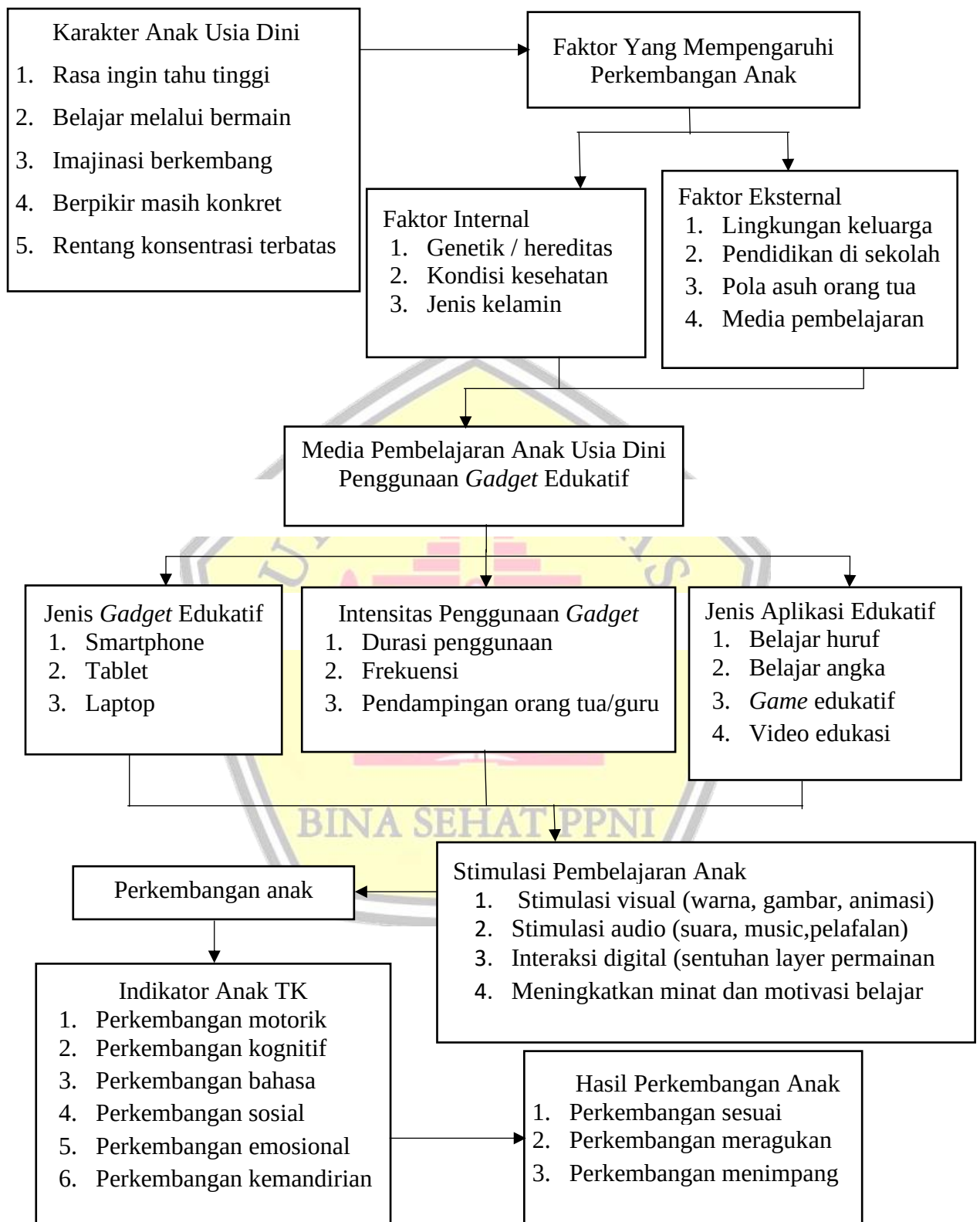
3.	Dwi Elka Fitri, Mutia Dwi Sagita, Fitra Wahyuni, Diana Zulfana (Elka Fitri et al., 2022)	Hubungan Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah	Kuesioner penggunaan <i>gadget</i> dan instrumen Denver II untuk menilai perkembangan anak	Penelitian kuantitatif dengan desain <i>cross-sectional</i> . Analisis data menggunakan uji <i>Chi-Square</i> dengan analisis univariat dan bivariat	Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan anak usia prasekolah. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah $p = 0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan <i>gadget</i> berkaitan dengan perkembangan anak.
4.	Mohammad Fakhrun Amiq, Heny Siswanti, Sri Karyati (Mohammad Fakhrun et al., 2025)	Hubungan <i>Screen time</i> dengan Perkembangan Anak Usia 3–5 Tahun di PAUD Ananda Desa Margoyoso Kalinyamata Jepara	Kuesioner Seven in Seven Screen Exposure untuk mengukur durasi <i>screen time</i> dan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) untuk menilai perkembangan anak	Penelitian kuantitatif analitik korelasional dengan pendekatan <i>cross-sectional</i> . Sampel sebanyak 89 anak usia 3–5 tahun menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> . Analisis data menggunakan uji <i>Spearman Rank</i>	Hasil analisis statistik menunjukkan nilai $p = 0,006 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara <i>screen time</i> dengan perkembangan anak usia 3–5 tahun.
5	Wiharti Ifta Juniati, Murniati, Noor Yunida Triana	Smartphone dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini: Studi di	<i>Capute Scale</i> (CAT/CL AMS) untuk menilai	Penelitian korelasional dengan pendekatan <i>cross-sectional</i> ,	Terdapat hubungan signifikan antara intensitas penggunaan <i>smartphone</i> dengan perkembangan

	(Ifta Juniati et al., 2025)	Desa Ledug, Banyumas	perkembangan kognitif serta kuesioner intensitas penggunaan smartphone	teknik <i>purposive sampling</i> , jumlah sampel 37 anak usia 1–3 tahun, analisis data menggunakan uji Spearman Rank	kognitif anak. Nilai $p = 0,003 (<0,05)$ dengan koefisien korelasi 0,481 yang menunjukkan hubungan sedang. Semakin tinggi penggunaan smartphone maka perkembangan kognitif anak cenderung semakin terganggu.
--	-----------------------------	----------------------	--	--	--

2.5 Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan landasan konsep yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antar variabel berdasarkan teori-teori yang sudah ada, yang berfungsi untuk mengarahkan penelitian agar tidak menyimpang dari konteks ilmiah (Sugiyono, 2013).

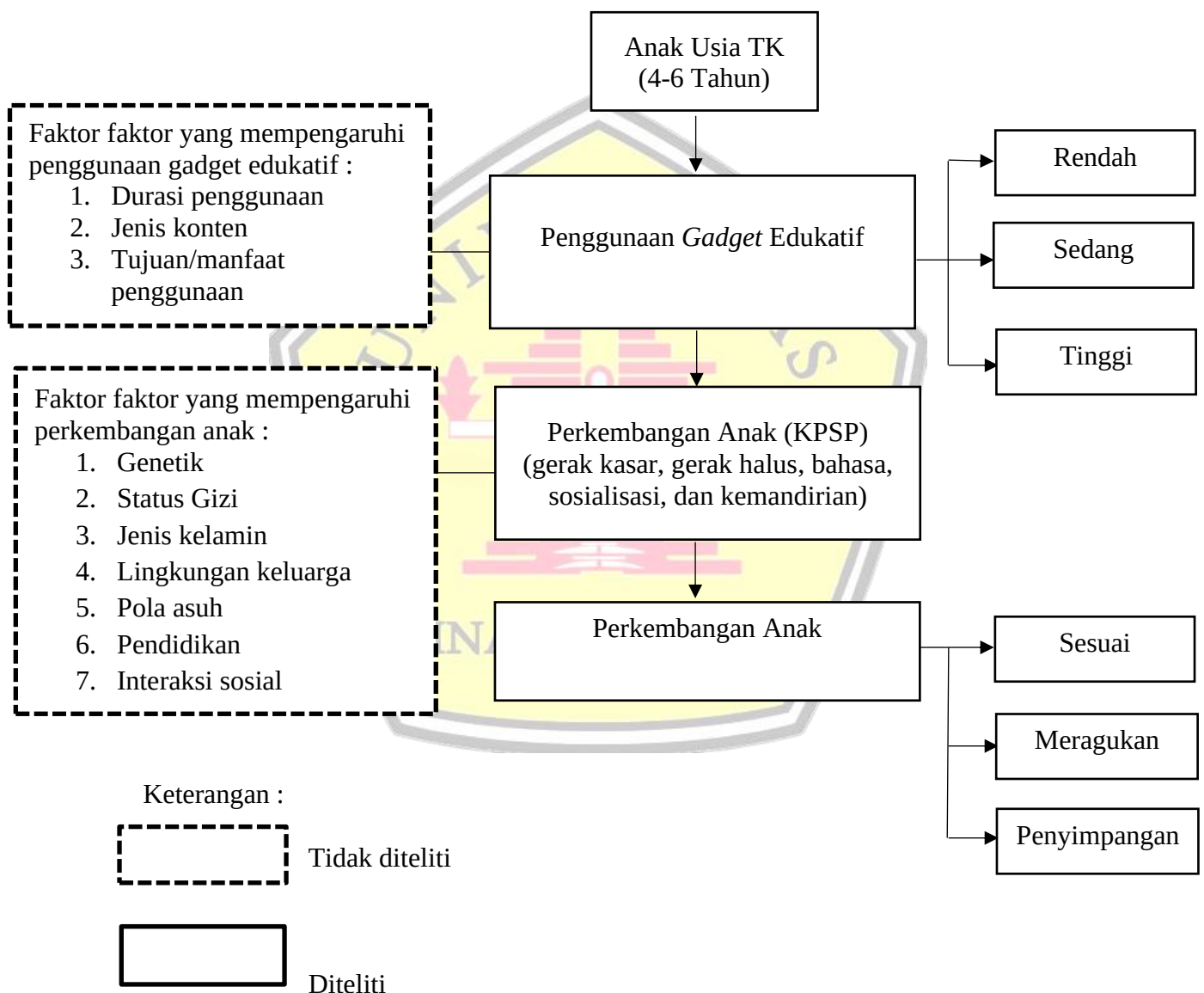
2.6 Kerangka Teori



Gambar 2. 1 Kerangka Teori Hubungan Penggunaan Gadget Edukatif dengan Perkembangan Anak

2.7 Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan representasi abstrak dari suatu fenomena yang disusun secara sistematis agar mudah dipahami dan dikomunikasikan. Kerangka ini menjadi dasar dalam menjelaskan keterkaitan antarvariabel, baik yang diteliti maupun yang tidak termasuk dalam penelitian (Nursalam, 2015).



Gambar 2. 2 Kerangka Konsep Hubungan Penggunaan Gadget Edukatif dengan Perkembangan Anak Di Tk Negeri Pembina 1 Gedeg Mojokerto

2.8 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013). Berdasarkan teori-teori yang telah dijabarkan diatas, maka dapat dirumuskan suatu hipotesis penelitian yaitu:

H1 : Terdapat Hubungan Penggunaan *Gadget* Edukatif Dengan Perkembangan Anak di Tk Negeri Pembina 1 Gedeg Mojokerto.

